

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PENJUMLAHAN PENGURANGAN PADA ANAK KELOMPOK B**

### ***INCREASING ABILITY MATHEMATICS ADDITION SUBTRACTION USING DAKON GAME ON GROUP B***

Oleh: Sri Harnani, paud/pgpaud fip uny  
Harnanisri0804@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika penjumlahan pengurangan menggunakan permainan dakon di kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian observasi dan penilaian portofolio. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan LKA. Teknik Analisa data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan penelitian ini jika rata-rata skornya adalah 80,00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan penjumlahan dan pengurangan meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan permainan dakon yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara mandiri dan tanpa adanya tekanan. Peningkatan tersebut terlihat dari data Siklus I ke Siklus II pada penjumlahan dan pengurangan meningkat, skor rata-rata yang diperoleh pada kemampuan penjumlahan adalah 94,22, sedangkan untuk skor rata-rata kemampuan pengurangan 94,30. Penelitian ini dikatakan berhasil karena skor yang diperoleh sudah mencapai angka yang ditentukan.

Kata kunci: *penjumlahan, pengurangan, permainan dakon.*

#### **Abstract**

*This research aims at improving the ability of kindergarten children of mathematics addition and subtraction using "dakon" game on group B of TK Pamardi Siwi Muja-Muju. The research was a classroom action research. The subjects were group B of kindergarten children Pamardi Siwi Muja-Muju consisted 16 children. The data collections were observation assesment and portfolio. The research instrument used observation sheet dan LKA. The data analitical technique is qualitative and descriptive. Criteria for the success of this research if the aveage score of 80,00. The result shows that ability of children on addition and subtraction to increase after the action through the game dakon that provide opportunities for children to learn independently and without coercion. The increase was seen from the data Siklus I to Siklus II in the summation increases, the average score obtained on the ability of the sum is 94,22, while the average score of subtraction ability is 94,30. The research that can be said is successful because of the score obtained has reached a specified.*

*Keywords: addition, subtraction, and dakon games.*

## **PENDAHULUAN**

Anak Usia Dini berdasarkan definisi dari *National Association of Young Children* (NAEYC) (Clara, 2014: 2) adalah pendidikan untuk anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun. Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan mengembangkan seluruh potensi anak supaya dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh. Dalam hal ini peran orang tua

dan guru sangat diperlukan karena tugas orang tua adalah mengarahkan anak-anak untuk menjadi generasi unggul dengan potensi yang dimiliki. Potensi tersebut tidak dapat berkembang dengan sendirinya, tetapi memerlukan bantuan orang dewasa.

Anak usia dini mempunyai karakteristik yang unik, terlahir dengan potensi yang berbeda-beda memiliki kelebihan, bakat, dan minat

sendiri, misalkan ada anak yang berbakat menyanyi, menari, bahasa, olahraga dan matematika (Clara, 2014: 2). Karakteristik tersebut berbeda dengan anak usia di atasnya sehingga dalam pendidikan perlu untuk dikhususkan (Slamet Suyanto, 2005: 1), terlebih dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika pada anak usia dini sangat berpengaruh terhadap keseluruhan proses mempelajari matematika di tahun berikutnya. Seorang anak dengan pengetahuan yang kuat akan dengan mudah memahami matematika selanjutnya. Apabila konsep dasar matematika tidak diletakkan secara matang dan anak mendapat kesan yang buruk ketika mengenal pertama kali pembelajaran matematika, maka tahap berikutnya akan menjadi masa yang sulit dan penuh perjuangan dalam pembelajarannya.

Anggapan pembelajaran matematika sekarang ini dalam Ariesandi Setyono (2007: 9) adalah anak-anak bisa dibentuk sesuai dengan keinginan orang dewasa, sehingga anak-anak diibaratkan sebagai kertas kosong, yaitu bukan bagaimana anak bisa memahami suatu materi tetapi bagaimana materi yang diajarkan dapat selesai atau tidak. Hal tersebut disebabkan beban kurikulum di negara kita menjadikan guru cenderung mengejar target akibatnya patokan yang digunakan bukan penugasan suatu materi kepada murid tetapi berpatokan pada selesai dan tidaknya materi yang diajarkan. Anggapan selanjutnya berdasarkan pada tokoh behaviourisme Skinner, yaitu matematika adalah suatu pelajaran yang banyak mengandung resiko kesalahan, apabila ingin menguasai matematika dengan matang diperlukan latihan soal yang

cukup untuk memperkuat pemahaman dan penalarannya (Ariesandi Setyono, 2007: 10).

Matematika pada anak usia dini penyampaiannya dengan cara yang bergembira, konkret dan memperhatikan aspek psikologis, cara kerja otak, gaya belajar dan kepribadian anak (Ariesandi Setyono, 2007: 8). Mengenalkan matematika pada anak pertama kali adalah memberikan kesan yang mudah, menyenangkan, dan konsep berikutnya menjadi sesuatu yang ringan. Pada kenyataan dilapangan guru sering kali mengajarkan matematika dengan memberikan soal dipapan tulis contohnya adalah  $2+3=...$ , Piaget berpendapat bahwa anak-anak tidak bisa diajari secara langsung bahwa  $2+3=5$ , sebelum anak memahami konsep bilangan dan operasi bilangan, sehingga terlebih dahulu anak perlu dilatih memahami bahasa simbol yang disebut sebagai abstraksi sederhana yang dikenal dengan istilah abstraksi empiris melalui tahap-tahap konkret, semi konkret, semi abstrak, abstrak (Slamet Suyanto, 2005: 156). Tujuan pembelajaran matematika yaitu anak belajar berpikir logis dan matematis (*logico-mathematical learning*) dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit, sesuai dengan pendapat Piaget (Slamet Suyanto, 2005).

Pembelajaran matematika pada anak usia TK adalah penjumlahan dan pengurangan. Sekarang ini kemampuan penjumlahan dan pengurangan (berhitung) menjadi kebutuhan bagi setiap orang tua yang memiliki anak usia TK. Penyebab berhitung menjadi kebutuhan salah satunya adalah ketika memasuki SD adanya tes menghitung, sehingga mendorong guru untuk memberikan pembelajaran matematika khususnya

dalam penjumlahan dan pengurangan dengan cara instan yang artinya sekedar mengajarkan saja belum memberikan pemahaman. Cara guru membelajarkan penjumlahan pengurangan dengan instan tersebut tidak sesuai dengan teori belajar kognitif Piaget yang dibentuk dengan tujuan mengkonstruksi prinsip belajar secara ilmiah yang bisa diterapkan dalam situasi kelas yang produktif dan menjelaskan bagaimana seseorang mencapai pemahaman dari lingkungannya, yaitu dalam proses berpikir sebagai aktivitas gradual fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Ini berarti guru hendaknya banyak memberikan rangsangan supaya anak berinteraksi dengan lingkungan secara aktif dan memberikan pemahaman dalam berhitung menggunakan benda-benda konkret sebelum ke abstrak (Suyadi, 2010: 186).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dikelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju, telah ditemukan masalah yaitu anak mengalami kesulitan mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan. Kesulitan tersebut dikarenakan LKA yang digunakan tidak disertai dengan gambar-gambar tetapi langsung pada angka, soal yang dikerjakan langsung ditulis dipapan tulis. Hal ini menyebabkan sebagian besar anak tidak bisa mengerjakan, banyak diantara anak meminta bantuan kepada guru. Apabila hal tersebut terjadi, guru biasanya akan menuliskan jawaban dipapan tulis sehingga anak tinggal mencontoh jawaban tersebut. Selain itu kesulitan lainnya adalah saat menghitung yang hasilnya lebih dari sepuluh, anak kesulitan bagaimana menghitungnya dikarenakan belum

tersedianya media berupa benda konkret yang bisa anak gunakan dalam menghitung mengerjakan tugas LKA tersebut.

Hasil wawancara dengan wali kelas kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju pada tanggal 19 Maret 2015 tentang bagaimana dalam mengenalkan penjumlahan dan pengurangan, guru mengatakan dalam pembelajaran mereka jarang menggunakan media berupa benda-benda konkret. Dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya kemampuan penjumlahan dan pengurangan, yaitu dengan penjelasan guru dan pemberian contoh dipapan tulis, kemudian meminta kepada anak untuk mengerjakan soal dipapan tulis dan mengerjakannya dibuku tulis. Ketika anak-anak mengerjakan, mereka sering sekali tinggal mencontoh jawaban yang guru tuliskan. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa anak kesulitan ketika mengerjakan, dikarenakan kurang menariknya LKA yang digunakan serta kemampuan anak tentang konsep operasi bilangan khususnya dalam penjumlahan dan pengurangan tergolong rendah.

Bukti lainnya adalah saat peneliti mengadakan tes pada Pra tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2015, anak-anak kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju mengalami kesulitan dalam mengerjakan penjumlahan dan pengurangan yang dimulai dari bilangan 1 sampai dengan 20. Pada tes Pra tindakan ini, penilaian yang dilakukan adalah dengan observasi dan portofolio. Hasil rata-rata penilaian observasi dan penilaian portofolio pada kemampuan penjumlahan mendapat skor 50,79 sedangkan untuk kemampuan pengurangan skornya adalah 38,28. Skor kemampuan

penjumlahan dan pengurangan anak yang diperoleh tergolong rendah dikarenakan anak kesulitan menghitung menggunakan media jari baik dalam penjumlahan dan pengurangan. Selain itu media berupa benda-benda konkret yang dapat digunakan untuk menghitung dalam pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan belum tersedia. Hal tersebut disebabkan kemungkinan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan atau mengadakan alat peraga atau media yang menunjang pembelajaran penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan masalah yang sedang dihadapi oleh kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju Yogyakarta, maka peneliti mencoba untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan judul “Peningkatan Kemampuan Matematika Penjumlahan Pengurangan Menggunakan Permainan Dakon”. Kemudian dengan adanya penelitian ini diharapkan dengan masalah yang dihadapi di kelas B di TK Pamardi Siwi Muja-Muju dapat diselesaikan dengan menggunakan permainan tradisional yaitu dakon, yang selama ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Menggunakan dakon ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan dan pengurangan, karena dalam dakon ini terdapat biji-biji, sawah, lumbung yang bisa digunakan sebagai media benda konkret untuk menghitung, dalam dakon juga terdapat permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan. Pembelajaran matematika yang akan dilaksanakan melalui permainan dakon ini akan menyenangkan karena bermain secara tidak langsung anak-anak dapat

belajar konsep penjumlahan dan pengurangan. Tidak hanya untuk media pembelajaran saja, pembelajaran menggunakan dakon dapat mengenalkan kekayaan Indonesia yaitu salah satunya adalah jenis permainan tradisional yang sekarang ini jarang dimainkan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas tersebut dapat dilakukan secara individu dan kolaboratif. Menurut Carr & Kemmis (Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011: 8). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa, atau kepala sekolah) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan). Pada penelitian ini yang berperan sebagai kolaborator adalah guru kelas.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

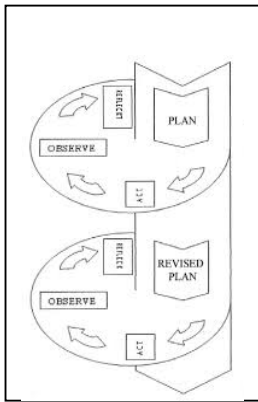
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2015. Tempat penelitian dilakukan di dalam ruang kelas B TK Pamardi Siwi Muja-Muju, yang beralamatkan di Suroharjo, Muja-Muju, Umbulharjo, Yogyakarta.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju yang berjumlah 16 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Sedangkan, objek dalam penelitian adalah peningkatan kemampuan matematika penjumlahan pengurangan pada kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju.

**Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam dua Siklus. Setiap Siklus terdiri empat komponen yaitu perencanaan (*plan*), tindakan dan pengamatan (*action & observe*), serta refleksi (*reflect*). Sedangkan, pelaksanaan Siklus kedua terdiri dari revisi perencanaan (*resived plan*), tindakan dan pengamatan (*action & observe*), refleksi (*reflect*)  
 Prosedur penelitian ini mengacu pada model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Taggart (dalam Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011: 20-21). Berikut ini adalah gambar prosedur penelitian tersebut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart (sumber Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2010: 21)

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan LKA. Metode observasi digunakan untuk mencatat secara langsung setiap perkembangan kemampuan anak yang muncul dalam proses pembelajaran. Peneliti mencatat perkembangan anak baik yang sudah mampu dengan baik maupun anak yang belum mampu sesuai aturan yang ditentukan. Berikut adalah instrumen penelitian untuk mengetahui peningkatan

kemampuan matematika penjumlahan pengurangan yang digunakan.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penelitian

Aspek	Indikator	Instrumen
Menyebutkan hasil penggabungan dua buah benda atau angka	Penjumlahan	Lembar Observasi LKA
Menyebutkan hasil pemisahan dua buah benda atau angka	Pengurangan	Lembar Observasi LKA

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data supaya pekerjaan lebih mudah. Berikut ini adalah rubrik penilaian secara observasi kemampuan penjumlahan pengurangan:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Penjumlahan Pengurangan menggunakan Permainan Dakon Teknik Observasi

No	Keterangan	Skor
1	Apabila anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan pengurangan secara benar, dan bermain dakon secara urut sesuai aturan	4
2	Apabila anak dapat menyebutkan hasil penjumlahan pengurangan secara benar, tetapi belum urut saat bermain dakon	3
3	Apabila anak tidak mampu menyebutkan hasil penjumlahan pengurangan tetapi bisa bermain dengan urut dan belum sesuai dengan aturan permainan dakon	2
4	Apabila anak tidak mampu menyebutkan hasil penjumlahan pengurangan dan tidak bisa bermain urut sesuai dengan aturan permainan dakon	1

Penilaian portofolio adalah menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). LKA ini adalah penilaian yang dilakukan berdasar hasil dari lembar kerja yang telah anak kerjakan. LKA penjumlahan dan pengurangan masing-masing jumlah soalnya ada 8. Jadi penilaian didapatkan berdasarkan berapa soal yang bisa anak jawab dengan benar. Jadi penilaiannya adalah sebagai berikut apabila anak bisa menjawab 8 soal maka

nilainya adalah 8, jika dapat menjawab 7 maka nilainya adalah 7, jika dapat menjawab 6 soal maka nilainya 6, jika dapat menjawab 5 soal nilainya 5, jika dapat menjawab 4 soal nilainya 4, jika menjawab 3 soal maka nilainya 3, jika dapat menjawab 2 soal nilainya 2, dan jika dapat menjawab 1 soal nilainya adalah 1.

**Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpul berupa pengamatan, dokumen portofolio anak, dokumen foto, maupun rekaman video tidak akan bermakna tanpa dianalisis yaitu diolah dan diinterpretasikan. Menurut Wina Sanjaya (2009: 106), analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna.

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif serta kuantitatif. Penghitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung rata-rata perkembangan anak berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Dengan rata-rata yang diperoleh dapat diketahui persentase perkembangan kemampuan pengoperasian bilangan anak. Adapun cara menghitung hasil (skor) persentase untuk mengetahui ketuntasan belajar data dianalisa dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana dengan rumus sebagai berikut (Acep Yoni, 2010: 176):

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh anak}}{\text{jumlah anak} \times \text{skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya hasil skor penilaian secara observasi dan penilaian portofolio atau LKA yang

didapatkan tersebut dirata-rata kemudian didapatkan skor akhir untuk kemampuan penjumlahan dan pengurangan.

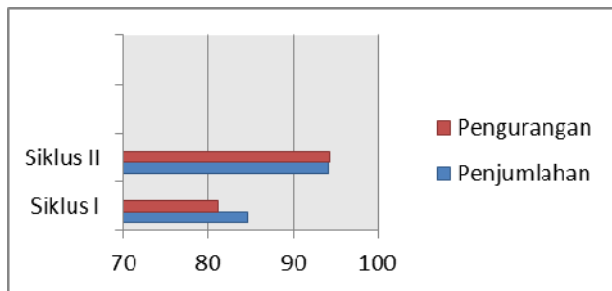
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**  
**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian berikut menunjukkan data hasil peningkatan kemampuan matematika penjumlahan pengurangan bilangan 1-20 pada anak kelompok B TK Pamardi Siwi Muja-Muju dengan menggunakan permainan dakon. Hasil pelaksanaan Siklus I dan Siklus II. Berikut tabel peningkatan yang terjadi pada Siklus I dan Siklus II.

Tabel 3. Skor rata-rata kemampuan penjumlahan pengurangan menggunakan permainan dakon pada Siklus I dan Siklus II

No	Kemampuan Anak	Skor Siklus I	Skor Siklus II	Peningkatan
1	Penjumlahan	84,69	94,22	9,53
2	Pengurangan	81,16	94,30	13,14

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil penilaian observasi dan portofolio kemudian dirata-rata menghasilkan skor sebagai berikut kemampuan penjumlahan pada Siklus I 84,69 meningkat menjadi 94,22 pada Siklus II (terjadi peningkatan skor sebesar 9,53). Kemampuan anak pada pengurangan mendapat skor 81,16 pada Siklus I kemudian skor menjadi 94,30 pada Siklus II (skor meningkat sebesar 13,14). Berikut ini jika ditunjukkan dalam bentuk grafik:



Gambar 2. Ketercapaian Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Menggunakan Permainan Dakon.

Ketika bermain dakon, proses penjumlahan terjadi ketika anak memindahkan biji yang diperoleh saat permainan ke lumbung dua dan menyebutkan hasilnya. Ketika menggabungkan dua buah benda tersebut anak telah belajar menjumlahkan. Sedangkan proses pengurangan adalah ketika anak mengisikan semua biji hasil lumbung yang diperoleh ke dalam sawah. Saat memisahkan dua benda yaitu mengambil biji untuk diisikan dalam sawah tersebut anak telah belajar pengurangan. Kemudian penggunaan media konkret yang berupa dakon juga memudahkan anak menghitung saat mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA). Kemampuan matematika penjumlahan dan pengurangan anak meningkat. Hal tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun menurut Sujiono (2009: 69), ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang terlihat nyata atau konkret, anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak, dan cara belajar yang natural artinya belajar secara nyata dengan melihat, mendengar, merasakan dan melakukan sendiri.

Kemampuan matematika penjumlahan dan pengurangan anak meningkat. Hal tersebut sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak

usia 5-6 tahun menurut Sujiono (2009: 69), ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang terlihat nyata atau konkret, anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak, dan cara belajar yang natural artinya belajar secara nyata dengan melihat, mendengar, merasakan dan melakukan sendiri.

Pengalaman bermain dakon dapat membantu anak dalam belajar memahami matematika. Pada pelaksanaan pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan menggunakan permainan dakon, hal pertama yang dilakukan guru adalah mengenalkan kepada anak tentang permainan dakon. Guru menjelaskan bagaimana cara bermain sesuai dengan aturan, kemudian bagaimana mereka belajar menjumlahkan dan mengurangi dengan permainan dakon ini. Anak belajar menjumlahkan saat anak memindahkan hasil pada lumbung satu ke lumbung berikutnya. Belajar mengurangi dilakukan anak saat menghitung semua hasil biji yang dia dapat kemudian mengisikan pada sawah-sawah untuk permainan berikutnya.

Ketika guru memberikan tugas kepada anak untuk mengerjakan LKA menghitung tentang penjumlahan dan pengurangan, memanfaatkan permainan dakon sebagai media dalam menghitung. Setiap kali anak selesai menjumlahkan dan mengurangi mereka selalu menyebutkan berapa hasilnya secara berulang. Ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif menurut Depdiknas (2009: 45) bahwa anak pada usia 5-6 tahun dapat menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda, ini berarti anak mampu mengkomunikasikan

hubungan matematis secara sederhana terutama dalam penjumlahan dan pengurangan dengan benda konkret dan dengan permainan yang membuat mereka tidak bosan.

Menggunakan permainan dakon dalam pembelajaran matematika akan lebih memudahkan anak dalam memahami penjumlahan dan pengurangan. Melalui permainan, anak lebih tertarik dengan apa yang mereka pelajari karena dunia anak adalah bermain. Anak terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran matematika sebab secara tidak sengaja melalui permainan dakon anak belajar memahami penjumlahan dan pengurangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Herman Hudoyo (1998: 43) bahwa pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Selain itu, Mochtar A Karim, dkk (1996: 103) mengungkapkan bahwa anak usia dini masih sangat dominan dalam kegiatan bermainnya, karena itu merupakan kebutuhan yang utama bagi anak. Oleh karena itu guru perlu merancang kegiatan matematika yang mempunyai nuansa bermain, sehingga anak betah belajar dan dapat memahami konsep matematika khususnya dalam penjumlahan dan pengurangan. Salah satunya menggunakan permainan tradisional dakon.

Penelitian ini membuktikan dengan menggunakan permainan dakon mampu meningkatkan pemahaman matematika penjumlahan dan pengurangan pada anak kelompok B di TK Pamardi Siwi Muja-Muja Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Temuan yang mempengaruhi peningkatan tersebut dilihat pada Siklus I ketika anak mulai bermain dakon

sambil belajar berhitung, anak lebih aktif, tidak ada paksaan. Berdasarkan hal itu, tindakan penelitian yang dilakukan adalah suatu tindakan yang mampu meningkatkan minat peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jalal (2003) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran menggunakan suatu metode pembelajaran yang baru seperti metode *education game* (permainan pendidikan) berfungsi memancing peserta didik dalam belajar, artinya bermain sambil belajar bukan belajar sambil bermain.

Berdasarkan teori belajar kognitif *Cognitive Development* dari Piaget (Suyadi, 2010: 189) yang memandang bahwa proses berpikir sebagai aktivitas gradual dari konkret menuju abstrak, keberhasilan dalam belajar matematika penjumlahan pengurangan adalah anak diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas langsung dengan benda konkret saat anak menghitung biji ketika bermain dakon serta memberikan banyak rangsangan berupa pertanyaan guru saat anak selesai bermain untuk menyebutkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan supaya anak belajar secara aktif dengan lingkungan sekitar dengan mencari dan menemukan berbagai hal yang bervariasi tetapi tidak asing bagi anak.

Jalal (2003: 16) mengemukakan bahwa melalui permainan tradisional dakon yang telah diterapkan pada tindakan dalam pembelajaran matematika penjumlahan dan pengurangan ini, kemampuan anak meningkat. Sejalan dengan pendapat Jalal tersebut menggunakan media konkret diharapkan membantu anak lebih paham dalam konsep menjumlahkan dan mengurangkan.



Ketika guru atau teman menanyakan hasil penjumlahan dan pengurangan secara berulang-ulang, hal ini dapat membantu anak dalam menguasai fakta yaitu tentang penjumlahan dan pengurangan. (Mochtar A Karim, dkk, 1996: 110).

Berdasarkan pendapat Harlan (2008: 1) bahwa permainan tradisional khususnya dakon dapat merangsang dan meningkatkan kecerdasan matematika penjumlahan pengurangan karena bisa menjadi media belajar berhitung. Selain itu juga bermanfaat melatih kemampuan motorik halus terutama melatih kekuatan jari tangan yang kemudian hari bermanfaat untuk persiapan menulis. Saat bermain dakon anak dituntut untuk fokus mengikuti alur permainan yang pada gilirannya akan melatih konsentrasi dan ketekunan anak yang dibutuhkan saat anak mengikuti pelajaran di sekolah. Dengan demikian, dalam penggunaan permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan matematika penjumlahan dan pengurangan selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan anak yang lain.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan anak dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 pada anak kelompok B di TK Pamardi Siwi Muja Muju dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20 pada anak kelompok B di TK Pamardi Siwi Muja-Muju Yogyakarta. Hal tersebut dapat dilihat pada skor yang telah didapatkan dari Pra tindakan, Siklus I, Siklus II.

Menggunakan permainan dakon anak memahami penjumlahan dengan penggabungan

dua buah benda atau bilangan yaitu ketika memindahkan hasil dilambung satu ke lungbuung dua. Pada pengurangan yaitu dengan memisahkan dua buah benda atau bilangan saat menghitung semua hasil lungbuung untuk diisikan dalam lubang sawah untuk permainan selanjutnya.

Penggunakan metode klasikal, pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan matematika penjumlahan dan pengurangan dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dikenai tindakan. Pada Siklus II metode di ubah menjadi pendampingan secara individu, LKA yang digunakan lebih sederhana, menggunakan media dakon saat mengerjakan LKA. Hal ini berpengaruh pada hasil yang dicapai anak dengan adanya peningkatan pemahaman anak dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 sampai dengan 20.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diaatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Permainan tradisional dakon bisa menjadi alternatif untuk pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok B di TK Pamardi Siwi Muja Muju dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan sederhana.

#### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan matematika penjumlahan dan pengurangan menggunakan permainan dakon masih banyak kekurangan dan kurang sempurna.

Oleh karena itu, hendaknya menjadi motivasi bagi peneliti lain untuk melengkapi penelitian ini dengan media atau metode lain, sehingga diperoleh alternatif lain dalam meningkatkan matematika penjumlahan dan pengurangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Arriesandi Setyono. (2007). *Mathemagics Cara Belajar Jenius Matematika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Clara. (2014). Pentingnya Mengetahui Karakteristik Anak Usia Dini. Diakses tanggal 25 Agustus 2015 dari <http://mutiarabijaksana.com/2014/06/22/pentingnya-mengetahui-karakteristik-anak-usia-dini/>.
- Eliyawati Cucu. (2005). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Harlan. (2008). *Efektifitas Metode Pembelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika Anak Hiperaktif*. FIKIP UNS.
- Jalal. (2003). *Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Permainan Dakon di SD*.  
19Mei2015.Jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/download/5875/5942.
- Mochtar A Karim. Abdul Rahman As'ari. Akbar Muhsetyo. Akbar Sutawidjaja. (1996). *Pendidikan Matematika I*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sudaryanti.(2000). *Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Dekdibud.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*
- .  
Tombokan Rantukahu & Selpius Kandou. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- . (2009). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.